

## PLANLAMA AŞAMASI

Hedeflerin belirlenerek o hedeflere ulaşmak için gerekenlerin planlandığı aşamadır.

### P.1. PROJE ADI:

Eğlenerek Öğreniyoruz

### P.2. PROJE DANIŞMANI:

Dr. Öğr. Üyesi Pınar Akyıldız Taş

### P.3. PROJENİN AMAÇLARI

14 Mart Dünya Matematik Günü'nde ortaokul öğrencilerinin kâğıttan dünya etkinliği ile eğlenerek öğrenmeleri, şekilleri geometrik açıdan yorumlayabilmeleri ve pekiştirmeleri amaçlanmaktadır.

Bartın Borsa İstanbul Ortaokulu'ndaki öğrencilere yönelik olarak açılacak kurs ile öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları ile matematiği sevmelerini sağlamak, matematiğe yönelik ilgilerini artırmak, varsa matematiğe yönelik olumsuz tutumlarını ve kaygılarını yok etmek amaçlanmaktadır.

### P.4. PROJE SÜRESİ

14 Hafta

### P.5. PROJENİN

**Başlangıç Tarihi**

12.02.2024

**Bitiş Tarihi**

28.05.2024

### P.6. PROJENİN GERÇEKLEŞTİRİLECEĞİ YERLER

- Bartın/Merkez/Bartın Üniversitesi
- Bartın/Merkez/ Borsa İstanbul Ortaokulu

### P.7. Projeye Katkı Sağlayacak Kurum ve Kuruluşlar

- Bartın Üniversitesi
- Bartın Borsa İstanbul Ortaokulu
- Bartın İl Milli Eğitim Müdürlüğü

### P.8. PROJEDE GÖREV ALACAK KİŞİLERİN GÖREV DAĞILIMLARI

Sıra No	Adı Soyadı	Görevi
1	Nisanur Karaman	Yürütücü
2	Ceren Cemile Kaynak	Araştırmacı

### P.9. PROJE EKİBİ

Öğrenci No	Adı Soyadı	Bölümü
22010509028	Nisanur Karaman	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü / İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı
22010509032	Ceren Cemile Kaynak	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü / İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı

### P.10. KULLANILACAK MATERYAL VE ARAÇLAR

Akıllı tahta, renkli kâğıtlar, kalem, zil, raptiye, yapıştırıcı, açılöçer

### P.11. PROJENİN BÜTÇESİ

Renkli kağıtlar-200 TL  
Zil-100 TL  
Raptiye-50 TL  
Yapıştırıcı-50 TL  
Açtölçer-50 TL  
Ulaşım-200 TL

### P.12. UYGULAMA PLANI - YAPILMASI PLANLANAN ETKİNLİKLER

Kâğıttan Dünya Etkinliği: Pi gününde düzenlenen etkinlik kapsamında standımızı ziyaret eden öğrencilere origami öğretilmiş, deneyimlemeleri ve ortaya somut bir ürün çıkarmaları sağlanmıştır.

Akıl ve Zekâ Oyunları 1: Resfebe etkinliği için hazırlamış olduğumuz sunumla öğrencilerin resfebeyi öğrenmeleri ve grup halinde yarışma yapılarak pekiştirmeleri sağlanmıştır.

Akıl ve Zekâ Oyunları 2: Çubuklu açılar oyunu için hazırlamış olduğumuz materyaller ile yarışma şeklinde öğrencilerin açı kavramını somutlaştırarak öğrenmesi ve pekiştirmesi sağlanmıştır.

Akıl ve Zekâ Oyunları 3: Origami etkinliği için önceden öğrenmiş olduğumuz şekilleri; üçgen, kare vb. geometrik kavramları kullanarak öğrencilerle beraber origami etkinliği gerçekleştirilmiş ve öğrencilerin psikomotor becerileri geliştirilerek somut ürünler ortaya çıkarılmıştır.

### P.13. ZAMAN YÖNETİMİ

*(Zaman yönetiminde satır ve sütunlara ekleme yapabilirsiniz.)*

Yıl	Ay	Hafta	Planlama	Uygulama	Değerlendirme	Raporlama	Geri Dönüt Verme/Proje Döngüsünü Kapatma
2023	Mart	1	+				
		2	+	+			
		3	+				
		4	+				
	Nisan	1	+				
		2	+				
		3	+				
		4	+				
	Mayıs	1			+		
		2			+		
		3			+		
		4				+	+

Planlanan faaliyetlerin uygulama sürecinin izlendiği ve gerçekleştirildiği aşamadır.

### UA.1. FAALİYET PLANINI İZLEME VE GERÇEKLEŞTİRME

14 haftalık olarak bir proje süreci gerçekleştirilecektir. İlk 8 hafta proje danışmanı ile projenin süreci planlanır. Projenin Mart ayının 2. haftasında 14 Mart Pi Günü Etkinliği için hazırladığımız etkinlik öğrencilerle beraber gerçekleştirilmiştir. Akıl ve zekâ oyunu etkinlikleri için 01.05.2024- 21.05.2024 tarihleri arasında bulunan üç hafta uygulama haftası olarak belirlenmiştir. Uygulama her haftanın Perşembe günü saat 15.00- 15.40 saatleri arasında gerçekleştirilmiştir. Uygulama sırasında planlanan durumların dışına çıkılmamış ve herhangi bir aksaklıkla karşılaşmamıştır.

### UA.2. UYGULAMA SONUÇLARININ YAKIN TAKİBİ

Her uygulama sırasında çalışmalar fotoğraflanmış ve danışman öğretim üyesine iletilmiştir.

## KONTROL ET AŞAMASI

Planlanan amaçlara ulaşılabilme durumunun değerlendirildiği ve ne tür sorunların ortaya çıktığına yönelik kontrol ve analizlerin yapıldığı aşamadır.

### KA.1. PLANLANAN AMAÇLARA ULAŞILMA DURUMU

Proje boyunca yapılması planlanan etkinlikler uygulanması gereken haftalarda başarıyla gerçekleştirilmiştir. Etkinlikler sırasında oluşan aksaklıklar en aza indirgenmiş olup öğrencinin memnuniyeti sağlanmıştır. Etkinliklerin amacı doğrultusunda öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerine katkı sağlanmıştır. Böylece projenin amaçlarına ulaşıldığı görülmektedir.

### KA.2. AMAÇTAN OLASI SAPMALARINI TESPİT ETME VE KAYDETME

Bazı öğrencilerin etkinliğe yeterli ilgiyi göstermemesi.

### KA.3. İLGİLİ KİŞİLERE YAPILAN BİLGİLENDİRMELER

Bartın İl Millî Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler istenmiştir. Etkinlikler esnasında öğrencilere gerekli bilgilendirmeler yapılmış, etkinlikler tanıtılmıştır. Bartın Borsa İstanbul Ortaokulunda bulunan müdür ve gerekli öğretmenlerle iletişim kurulmuş, amacımız anlatılmıştır.

### KA.4. PROJENİN ÖZETİ

Hazırlanmış olduğumuz projede, ortaokul öğrencilerinin kâğıt katlamayı ve akıl ve zekâ oyunlarını öğrenirken matematiksel kavramları öğrenmeleri, uzamsal düşünme, stratejik düşünme becerilerini geliştirmeleri, sosyalleşmeleri ve matematiğe yönelik olumlu bir tutum geliştirmelerini sağlamak amaçlanmış olup uygulama sahada yerine getirilmiştir. Projemizin ilk haftasında 14 Mart Pi Gününde üniversitemizde görev alıp öğrencilere Kâğıttan Dünya etkinliğimiz hakkında bilgiler vererek öğrenciler uygulamaya dahil edilmiştir. Bartın Borsa İstanbul Ortaokulu'nda her hafta farklı akıl zekâ oyunları olmak üzere üç hafta boyunca öğrencilerle uygun ders saatlerinde etkinlerimiz yerine getirilmiştir. Projemizin ikinci haftasında öğrencilerle Resfebe Yarışması yapılmıştır. Bu yarışma sayesinde öğrenciler harfler, resimler ve sözcükler arasında bağlantı kurup analitik düşünceleri sağlanmıştır. Üçüncü haftada ise Açılar

konusu hakkında tasarlamış olduğumuz "Çubuklu Açılar" etkinliği tüm sınıftaki öğrenciler ile yarışma şeklinde oynanmıştır. Bu etkinlik sayesinde öğrenciler soyut kavram olan açığı çubuklarla göstererek somut hale dönüştürmüşlerdir. Dördüncü ve son haftada ise öğrencilere Origami etkinliği sunulmuştur. Bu etkinlik sayesinde öğrencilerin psikomotor becerileri geliştirilerek somut ürünler ortaya çıkarmaları sağlanmıştır. Projemizde hazırlamış olduğumuz etkinlikleri yarışma haline getirip sunduğumuzda ise rekabet ortamı oluşmuştur. Bu sayede daha hızlı, stratejik ve pratik düşünceleri sağlanmıştır.

### ÖNLEM AL AŞAMASI

Kontrol aşamasında elde edilen öğrenmelerle bir sonraki planlamanın iyileştirildiği ve geliştirildiği aşamadır.

#### ÖA.1. PLANLANAN ETKİNLİKLER İLE YAPILAN UYGULAMALAR ARASINDA ORTAYA ÇIKAN FARKLILIKLARI GİDERMEK ADINA YAPILAN FAALİYETLER

14 Mart Dünya Matematik Günü'nde üniversitemizde düzenlenen etkinlikte bire bir aktif katılımları sağlanmış, origami sanatı öğrenilmiş ve adım adım takip edilerek etkinlik gerçekleştirilmiştir. Resfebe etkinliği öğrencilere tanıtılmış, görselleri zenginleştirilerek öğrencilerin dikkati çekilmiş ve analitik, fonksiyonel düşünceleri sağlanmıştır. Çubuklu Açılar Oyunu ile öğrencilerin açı kavramını daha somut bir şekilde pekiştirmeleri, hazırlanan materyallerle aktif katılımları sağlanarak gerçekleştirilmiştir. Origami etkinliği ile öğrencilerin geometri kavramları kullanarak psikomotor becerileri geliştirilerek somut ürün ortaya çıkarıp pekiştirmeleri sağlanmıştır.

#### ÖA.2. ETKİLİ ÖNLEMLERİ STANDARTLAŞTIRMA

Uygulamaların planlanmasında ve ilgili kurumun etkinlik planının dikkate alınmasının önemi anlaşılmıştır.

#### ÖA.3. GEREKLİ EĞİTİM VE YÖNLENDİRMELERİ SAĞLAMA

Akıl ve zekâ oyunu örnekleri incelenmiş, müfredata ve kazanımlara göre özelleştirme yapılmıştır.

#### ÖA.4. KALICI BİR İZLEME SİSTEMİ KURMA/SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Proje öneri formu ve raporlar, bundan sonraki projeler için örnek teşkil edecektir.

#### ÖA.5. BİR SONRAKİ PROJELERE/ÇALIŞMALAR YÖNELİK ÖNERİLER

Etkinlikler gerçekleştirilmeden önce Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmalı, ilgili okul yönetimi ve öğretmenleriyle iletişime geçilmelidir.

#### ÖA.6. PROJENİN SONUCUNDA TOPLUMA HİZMET YÖNÜNDEN ELDE EDİLEN KATKILAR

1. Öğrencilerin farklı akıl ve zekâ oyunları hakkında bilgi edinmesi.
2. Müfredat ve kazanımlar göz önünde bulundurularak öğrencilerin edindikleri bilgilerini pekiştirmek.
3. Öğrencilerin matematiğe yönelik olumlu bir tutuma sahip olmasını sağlamak.
4. 14 Mart Dünya Matematik Gününde gerçekleştirilen etkinlikte yer alarak üniversite etkinliğine çeşitlilik kazandırmak.
5. Öğretmen adaylarının sınıf ortamına daha erken adapte olmaları ve deneyimlemelerinin sağlanması.

**PROJEYE AİT FOTOĞRAFLAR**













